


<p>TITEL/OVERORDNET TEMA Husk at få det overordnede legende med i titlen</p> <p>Fagteamet – play, teknologi og feedback i engelsk</p>
<p>FAG/TRIN Engelsk/1.-10. klasse</p>
<p>UDDYBENDE BESKRIVELSE</p>  <p>Dette klodssæt består af en række ressourcer til brug i det engelsk fagteam. Fokus er på teknologi og legende tilgange, men også på andre udviklingsområder som fx stilladsering af autentiske tekster, ordforrådstilegnelse, kommunikative strategier og kreativ elevproduktion. Ressourcerne er lavet med ThingLink og Padlet, som er meget anvendelige digitale værktøj i sprogundervisningen. Derudover inddrages og forskellige legestruktur til storytelling og ordforrådstilegnelse.</p> <p>Et godt udgangspunkt kan fx være i modellen ”Legende tilgange – hvad er det?” – og gå på opdagelse i forskellige kendetegn ved legende undervisning.</p> <p>Refleksionsspillet ”Debat om din engelskundervisning” består af et sæt spillekort med spørgsmål, der skal sætte gang i snakken om forskellige problemstillinger i engelskundervisningen – både i forhold til faget generelt og overvejelser, man som underviser kan gøre sig om den legende sprogundervisning.</p> <p>Til klodssættet hører også et idépapir med forskellige input til måder, hvorpå man kan arbejde legende med feedback og evaluering samt integrere peerfeedback og brug af chunks i sin undervisning.</p> <p>”Ud med instruktionsvideoerne og ind med den legende tilgang!” er et lidt anderledes bud på, hvordan eleverne kan introduceres til ny teknologi, som i højere grad bygger på børn og unges egen impulsive, eksperimenterende tilgang til ny software – uden instruktionsvideoer og med ja-hatten på.</p> <p>Lærerteamet kan med fordel arbejde sideløbende med andre konkrete ressourcer og klodssæt til engelskundervisningen fx: Storytelling med: escape rooms, augmented reality eller podcast.</p>

Beskrivelse af klodselement 1

Titel Legende tilgange – hvad er det?
Type Reflektionsklods Til undervisningen for at støtte lærerens arbejde Ressourcer, som kan støtte lærerne og fagteamet i at tænke, udvikle og afprøve legende tilgange i deres undervisning.
Hvad skal den hjælpe med specifikt i forhold til det overordnede tema? Modellen skal være med til at afklare forskellige didaktiske designprincipper og kriterier for legende tilgange i undervisningen. Modellen indeholder beskrivelser af de grundlæggende designprincipper, kort beskrivelse, generelle og fagspecifikke eksempler inden for engelskfaget.
Hvad skal/kan dette klodselement indeholde? Legende tilgange – hvad er det? https://www.thinglink.com/card/1596128379738783745
Hvilket format skal/kan klodselementet have? (Tekst, lyd, billeder) Det er en digital, interaktiv model i form af et thinglink, som lærerteams kan tilgå via linket, clone over på egen bruger og arbejde videre med i forhold til deres egne tanker om, hvordan man kan arbejde legende i engelsk eller andre fag.

Beskrivelse af klodselement 2

Titel Refleksionsspillet "Debat om din engelskundervisning"
Type En refleksionsklods i form af et igangsættende samtalepil Til undervisningen for at støtte lærerens arbejde Åbne ressourcer, som kan støtte lærerne med at strukturere og inspirere til i en fælles samtale om den gode engelskundervisning
Hvad skal den hjælpe med specifikt i forhold til det overordnede tema? Få en god snak med dine kolleger om jeres engelskundervisning, udveksle erfaringer, få inspiration og input til, hvordan I kan arbejde forskellige problemområder i engelsk. Tage stilling til hvordan legende tilgange og teknologi kan løfte jeres sprogundervisning og gøre den tilgængelig og motiverende for alle elever
Hvad skal/kan dette klodselement indeholde? (Tekst til hjemmesiden) Spil refleksionsspillet til et fagteammøde sammen med din engelskkolleger og få gang i snakken om, hvordan I kan udvikle en mere aktiv og motiverende engelskundervisning. Sprogtimer med fokus på begejstring, teknologi, leg og bevægelse, hvor alle elever kan være med. Refleksionsspørgsmålene er organiseret under følgende kategorier, som kan indsnævre hvilke arbejds- og kompetenceområder, der er til diskussion: <ul style="list-style-type: none">• Mundtlighed• Leg og aktivitet• Ordforråd og sprogbrug• Læsning og lytning• Digitale værktøjer• Elevproduktion I kan anvende legestrukturen Watson's Word Wall som spillets regler. Læs hvordan på hjemmesiden Vild med Engelsk: https://www.vildmedengelsk.dk/leg-og-bev%C3%A6gelse/mellemtrin/watsons-word-wall Yderligere materialer: Ordkort til refleksionsspillet "Debat om din engelskundervisning" (pdf)
Hvilket format skal/kan klodselementet have? En række refleksions – og diskussionsspørgsmål i form af spillekort, som kan printes til teammødet og kan anvendes til at igangsætte en debat om engelskundervisning.

Beskrivelse af klodselement 3

Titel Tanker om feedback, evaluering og legende tilgange i engelsk
Type En inspirationsklods Til undervisningen for at støtte lærerens arbejde En ressource til lærerens forberedelse
Hvad skal den hjælpe med specifikt i forhold til det overordnede tema? Et idépapir til læreren med både hands-on aktiviteter og brugbare chunks, som kan være en hjælp til at integrere evaluering og feedback i en travl hverdag, men også mere luftige tanker omkring evaluering i en legende engelskundervisning, som kan tages op til diskussion i et fagteam.
Hvad skal/kan dette klodselement indeholde? Tanker om feedback, evaluering og legende tilgange i engelsk – pdf
Hvilket format skal/kan klodselementet have? Inspirationspapiret har form af et handout til læreren. Papiret indeholder forslag til evalueringsstruktur - både fælles og med makker, feedbackordforråd og beskrevne aktivitetsforslag i form af link til en hjemmeside.

Beskrivelse af klodselement

Titel Ud med instruktionsvideoerne – ind med de legende instruktioner!
Type For teamet for at blive klogere på feltet: Refleksionsklods eller en kaospilotklods Til undervisningen for at støtte lærerens arbejde En model til brug ved fagteammøder og i undervisningen. Den illustrerer, hvad der kan ske oppe i hovedet af en elev eller lærer, når man tilgår nyt teknologi, software eller digitale værktøjer legende.

Hvad skal den hjælpe med specifikt i forhold til det overordnede tema?

Prøv at tilgå ny teknologi uden plan og faste opgaver, men med en eksperimenterende tilgang, der bygger på elevernes nysgerrighed og tidligere erfaringer. Det er en lettere kaotisk tilgang, der sætter eleverne i centrum, og hvor læreren slipper elevernes løs helt uden brug af den traditionelle læregennemgang og øvelsesstruktur. Først i anden omgang, når de har leget med de teknologiske funktioner, alle de mange muligheder og delt deres nye erfaringer med kammeraterne, kan man tilgå de aktuelle opgaver.

Ud med instruktionsvideoerne og ind med den legende tilgang! - Selv om videoerne er rare at have, hvis man senere kører fast undervejs i sin kreative produktion 😊

Hvad skal/kan dette klodselement indeholde?

Legende tilgange til teknologi og digitale værktøjer, en padlet med canvas-struktur:

<https://padlet.com/ffaurbye/legmedteknologi>

Hvilket format skal/kan klodselementet have?

En brainstormmodel i form af et padlet-link til lærere eller elever. Denne padlet kan remakes, kopieres og ændres så den passer til klassens arbejde. Den kan også fint anvendes i sin nuværende form, blot skal den først kopieres over til egen bruger.